



Bruckner
für die Schule

Bruckner – ein Held auf Reisen

Storytelling

IMPRESSUM

Medieninhaber und Herausgeber:

Amt der OÖ. Landesregierung,

Direktion und Gesellschaft, Abteilung Kultur,

Promenade 37, 4021 Linz

Autor: Constantin Zill

Redaktion: Irena Müller-Brozović, Helmut Schmidinger

Lektorat: Maria Aichinger

Wissenschaftliches Lektorat: Klaus Petermayr

Gesamtleitung Vermittlung: Lydia Zachbauer



Bruckner - ein Held auf Reisen

Storytelling

Information



Alter:	ab ca. 14 Jahren
Materialien:	Karten Held:in, Gefährt:in und Gegenspieler:in, Karten Held:innenreise, Post-its, Stift, Papier, große Fläche für Aushang (Pinnwand, Whiteboard, Tafel o. Ä.)
Fach:	Deutsch, Musik, Darstellendes Spiel / Theater
Zeit:	ca. 180 Min., idealerweise ein Vormittag

Ein wiederkehrendes Muster hinter allen spannenden Geschichten, Büchern, Filmen und Serien – ein Erfolgsrezept? Die Held:innenreise verhilft Autor:innen zu einer bewussteren Handhabung von Spannungsbögen innerhalb ihrer Geschichten. Sie kann eine große Hilfe beim Schreiben sein – so auch in diesem Workshop. Das Leben Anton Bruckners, seine Wesenszüge und Charaktereigenschaften werden thematisiert und daraus Geschichten kreiert, die ihm tatsächlich so hätten widerfahren können. Durch die zugehörigen Karten kann die Held:innenreise visualisiert, in der Gruppe erarbeitet und ausgestaltet werden. Dieser Workshop kann am Stück oder in mehreren Unterrichtseinheiten abgehalten werden. Um das volle Potential des Materials nutzen zu können, bietet es sich an, vor Beginn der Unterrichtssequenz Anton Bruckners Biografie zu behandeln (www.anton-bruckner-2024.at/schule).

Aufgabenstellung Teil 1 Einführung

Im ersten Teil des Workshops wird den Schüler:innen das Konzept Held:innenreise vorgestellt – ein wiederkehrendes Muster in Geschichten, Büchern, Filmen oder Serien, in dem sich der Hauptcharakter auf eine transformative Reise begibt. Um sie später anwenden zu können, werden die Phasen der Held:innenreise und deren Bedeutung erläutert. Beispiele aus bekannten Geschichten (z. B. „Harry Potter und der Stein der Weisen“, „Star Wars – Die dunkle Bedrohung“ o. Ä.) helfen, die verschiedenen Phasen der Held:innenreise besser zu verstehen.

Anmerkung:

Die folgenden zwölf Phasen der Held:innenreise stammen von Christoph Vogler (vgl. Vogler 2018: S. 41-62) und finden in der Praxis sehr unterschiedlich Anwendung. Einzelne Phasen können auch übersprun-



gen werden, teils werden auch Phasen hinzugefügt. In der Umsetzung müssen sich die Schüler:innen deshalb nicht gänzlich an dieses Modell halten, sie können frei damit umgehen.

Aufgabenstellung Teil 1 Blitzlichter

Die Held:innenreise nach Christoph Vogler

1. Akt: Einleitung – Die gewohnte Welt und der Aufbruch

1. Gewohnte Welt

Der:die Held:in befindet sich in der ihm:ihr vertrauten Umgebung und ahnt noch nichts von dem was kommt. Häufig ist er:sie aber unzufrieden – etwas fehlt.

2. Ruf des Abenteuers

Ein Ereignis, eine Person oder ein Gegenstand taucht auf und fordert den:die Held:in heraus – das Abenteuer ruft.

3. Weigerung

Zuerst sträubt sich der:die Held:in gegen den Ruf des Abenteuers. Obwohl er:sie im Innersten fühlt, dass er:sie die Reise antreten muss, hat er:sie Angst.

4. Begegnung mit dem:r Mentor:in (optional)

An dieser Stelle tritt oft der:die sog. Mentor:in auf. Er:sie hat Verständnis für den:die Held:in und kennt die neue Welt besser als der:die Held:in selbst. Der:die Mentor:in gibt oft den entscheidenden Anstoß und ermutigt den:die Held:in, aufzubrechen.

2. Akt: Hauptteil – Die Reise in die unbekannte Welt

5. Überschreiten der ersten Schwelle

Der:die Held:in hat seine:ihre Ängste überwunden und bricht auf, er:sie verlässt die gewohnte Welt – jetzt gibt es kein Zurück.

6. Bewährungsproben, Verbündete und Feind:innen

In der neuen Welt muss sich der:die Held:in erst mal zurechtfinden. Auf der Reise lernt er:sie neue Freund:innen (Gefährt:innen) kennen, trifft aber auch auf Feind:innen (Gegenspieler:innen) und muss schwierige Hindernisse überwinden. Hindernis kann auch der:die Held:in selbst sein, der:die sich z. B. beim Erreichen eines Ziels selbst im Weg steht.

7. Vordringen zur tiefsten Höhle

Der:die Held:in hat sein:ihr Ziel jetzt klar vor Augen und versteht, was ihn:sie bei der Erfüllung dieses Ziels erwartet. Er:sie macht sich auf den Weg, diese entscheidende Prüfung zu absolvieren.

8. Entscheidende Prüfung

Der entscheidende Kampf, dem sich der:die Held:in stellt und der sein:ihr Leben verändern wird – danach ist alles anders.



3. Akt: Schluss – Die Rückkehr

9. Belohnung

Ist die entscheidende Prüfung absolviert, gewinnt der:die Held:in etwas – einen Gegenstand, eine Erkenntnis oder im Märchen das Herz des Prinzen oder der Prinzessin.

10. Rückweg

Für den:die Held:in geht es zurück in die gewohnte Welt, auf dem Rückweg warten allerdings kleine Prüfungen oder Rückschläge, die es zu absolvieren und zu überwinden gilt.

11. Auferstehung

Zurück im Alltag muss der:die Held:in sich beweisen. Er:sie ist nicht mehr der, als der er:sie seine:ihre Welt einst verlassen hat.

12. Rückkehr mit dem Elixier

Der:die Held:in hat den anfänglichen Mangel überwunden, Prüfungen bestanden und ist daran gewachsen. Das Elixier ist häufig eine Selbsterkenntnis, gewonnenes Wissen, Erfahrungen oder auch die große Liebe.

Optionale, weiterführende Aufgaben:

- Gruppenarbeit, in der Schüler:innen ihnen vorgelegte Geschichten hinsichtlich der Phasen der Held:innenreise analysieren.
- Hausübung, bei der Schüler:innen selbstständig Filme oder Geschichten analysieren, um sie später der Klasse vorzustellen.

Aufgabenstellung Teil 2 Rollen verteilen und charakterisieren

Im zweiten Abschnitt des Workshops beginnen die Schüler:innen, eingeteilt in kleine Gruppen, mit dem Kreieren einer eigenen Geschichte über Anton Bruckner. Die Geschichten können fiktiv sein, sich aber an realen Personen orientieren – darunter Bruckner selbst.

Jede Gruppe verteilt später die zentralen Rollen der Held:innenreise (*Held:in, Gefährt:in, Gegenspieler:in*) und arbeitet pro Charakter einen Steckbrief aus. Um eine Auswahl treffen zu können ist eine Auseinandersetzung mit den Lebensabschnitten Bruckners erforderlich. Idealerweise wird dieser Workshop an die Behandlung von Bruckners Biografie im Musikunterricht angeknüpft. In jedem Fall ist eine erneute Recherche zu seiner Person eine Inspiration. Einen Überblick zu Anton Bruckners Leben bietet www.anton-bruckner-2024.at. Weiterführende und detaillierte Informationen (zitierfähig und auf dem neuesten Forschungsstand) finden sich auf <http://www.bruckner-online.at> (Website der Österreichischen Akademie der Wissenschaften).



Gruppenarbeit:

1. Jede Gruppe ordnet den Rollen *Held:in*, *Gefährt:in* und *Gegenspieler:in* wahlweise Anton Bruckner und weitere Personen aus seinem Umfeld zu (z. B. Personen aus Familie, Freund:innenkreis, seine Schüler:innen, Musikerkolleg:innen, Partner:innen etc.). Optional kann auch ein:e Mentor:in personifiziert werden, *Gegenspieler:in* könnte auch eine Emotion des:der Held:in selbst sein (z. B. Ängste, Zweifel, Stolz etc.).
2. Für jede zugeordnete Person werden möglichst viele Charaktereigenschaften und Informationen gesammelt. Dabei helfen die Fragen auf den Karten *Held:in*, *Gefährt:in* und *Gegenspieler:in*. Die Antworten werden auf Post-its gesammelt und um die passende Karte positioniert.



Tipp – Wie charakterisiert man Figuren?

- Je detaillierter der jeweilige Charakter beschrieben wird, desto authentischer und spannender kann später die Geschichte werden.
- Markante Charaktereigenschaften helfen, sie verleihen den Figuren Wiedererkennungswert.
- Kein Mensch ist perfekt, den Figuren sollten deshalb nicht nur rein positive Eigenschaften zugesprochen werden.
- Innere Wünsche und Konflikte lassen Charaktere lebendiger erscheinen und bieten später spannendes Material für die Geschichte.
- Auch das Äußere einer Person sollte beschrieben werden, die Geschichte profitiert davon.

Anschließend stellt jede Gruppe ihre Charaktere vor und schildert sie möglichst genau. Mitschüler:innen können durch gezielte Fragen das Profil jedes Charakters schärfen, z. B.: Wie würde die Person in einer bestimmten Situation handeln? Wie sieht ihr Alltag aus? Womit könnte man der Person eine Freude machen? Womit könnte man sie auf die Palme bringen? etc.



Aufgabenstellung Teil 3 Storyline entwickeln

Im dritten Workshopteil entsteht die Storyline jeder Gruppe. Dabei helfen die Held:innenreise-Karten. Sie stellen die zwölf Stationen der Held:innenreise dar und werden dieser entsprechend von links nach rechts aufgehängt oder ausgebreitet. Vom gleichen Startpunkt ausgehend werden die Karten *Held:in*, *Geführt:in* und *Gegenspieler:in* von links oben nach links unten aufgehängt.

Gruppenarbeit:

1. Jede Gruppe skizziert den Handlungsverlauf einer eigenen Geschichte in Stichpunkten. Diese werden auf Post-its jeweils einer Person und einer Phase der Held:innenreise zugeordnet (z. B. Was macht/passiert Anton Bruckner in Phase 8, »Die entscheidende Prüfung«?). Am Ende sollte pro vergebener Rolle und Phase mindestens ein Post-it vorliegen.
2. Pro Phase sollten die Ergebnisse der Charakterisierung jeder Person berücksichtigt werden: Wie verhält sich diese Person in so einer Situation? Welche Entscheidungen würde sie treffen und aus welchen Gründen? Was sind die innersten Wünsche der Person, welche Konflikte hat sie? etc.



Tipp – Wie entwickle ich eine Storyline?

Jeder Geschichte liegt eine Grundidee, ein sogenannter Plot zugrunde. Eine solche Grundidee sollte zuerst gefunden werden. Zur Inspiration können folgende Beispiele dienen:

- Bruckner hat einen Konflikt, etwas steht auf dem Spiel. Der Konflikt kann, muss aber nicht mit einer anderen Person stattfinden, es könnte auch ein innerer Konflikt sein.
- Bruckner entdeckt etwas – einen Gegenstand, einen alten Bekannten oder ein Buch, das ihn zum Nachdenken bringt. Sein Alltag verändert sich dadurch.
- Bruckner trifft auf einen ebenbürtigen Rivalen, beide verfolgen das gleiche Ziel (z. B. einen Kompositionsauftrag zu erhalten, eine Person für sich zu gewinnen, einen Job zu bekommen etc.).
- Bruckner widerfährt ein Misserfolg, er muss sich mit sich selbst auseinandersetzen, sich aufraffen und auf sein nächstes Ziel hinarbeiten.
- Bruckner wacht ohne Erinnerung auf und muss herausfinden, wie er dort hingekommen, und was passiert ist.



Aufgabenstellung Teil 4 **Geschichte** **ausformulieren**

Wieder stellen die Gruppen gegenseitig ihre Ergebnisse vor. Anschließend Rückfragen zur Story können Gruppen helfen, ihre Geschichte weiter anzupassen.

Die entstandenen Storylines werden im letzten Schritt des Workshops zu Geschichten ausformuliert. Dabei werden Schüler:innen wieder einzeln tätig (dieser Schritt kann deshalb auch als Hausübung stattfinden). Sie verwenden jeweils das Material ihrer eigenen Gruppe – zu jeder Storyline entstehen also mehrere ausformulierte Geschichten.



Tipp – Wie erzeugt man Spannung?

- Nicht gleich alles verraten: Leser:innen wollen die Fragezeichen in ihrem Kopf beantworten – das erzeugt Spannung.
- Im spannendsten Moment: Zeit lassen. Details schildern und langsam erzählen, in möglichst vielen und dafür kürzeren Sätzen.
- Ausweglose Szenen und Hindernisse beschreiben: Leser:innen fühlen mit, besonders, wenn der:die Held:in sich in aussichtslosen Situationen befindet – je besser man sie nachfühlen kann, desto spannender.

Zum Schluss werden alle Geschichten vor der Klasse vorgestellt. Nach jeder Präsentation hilft die Möglichkeit eines Feedbacks: Wie genau waren die Charaktere beschrieben? Wie sehr passte diese fiktive Geschichte in das Gesamtbild von Bruckners Biografie? Waren die Phasen der Held:innenreise klar erkennbar oder eher versteckt?

Optionale Präsentationsform:

- Die Geschichten können auch als Hörbuch aufgezeichnet und innerhalb der Klasse zur Verfügung gestellt werden.

Literatur

Vogler, C. (2018). Die Odyssee der Drehbuchschreiber, Romanautoren und Dramatiker: Mythologische Grundmuster für Schriftsteller. Berlin: Autorenhaus Verlag.